

# Educação para o uso da internet

Uma abordagem através das dinâmicas de grupo

Rui Tinoco

Bubok



# **Educação para o Uso da Internet**

uma abordagem através das  
dinâmicas de grupo

**Rui Tinoco**

**Bubok**

*Título:* Educação para o Uso da Internet - uma abordagem através das dinâmicas de grupo

*Autor:* Rui Tinoco

© Rui Tinoco

*ISBN:* 978-989-98275-0-9

Bubok

Fevereiro de 2013

Um grande pintor de Paris dizia-me o ano passado: «A multidão vê falso». Vê: em Portugal sobretudo. Pela aceitação passiva das opiniões impostas, pelo apagamento das faculdades críticas, por preguiça de exame – o público vê como lhe dizem que é.

(Notas Contemporâneas, Eça de Queiroz)



## **Índice**

<u>Nota introdutória</u>	9
<u>Atividades para Educadores</u>	15
Quantas nets há na net?	16
Uma viagem na net	17
Que podemos fazer?	19
O branco do preto e o preto do branco	21
Sinais e sintomas	22
Como lidar com...	23
Luz e sombra	25
É bom incentivar o uso da net? O que não foi feito	26
O perfil do teclador	28
O predador	29
Falares e dialetos	30
O que estarão a pensar e a sentir?	31
<u>Intervenção em contexto de grupo de alunos</u>	33
O noob	34
O que sente quem é enganado	35
Netiquete	36
O caçador	37
Quem é o intruso?	38
Onde está o perigo?	40
Falar de quê?	41
Paparazzi	43
Queres ser meu amigo? Sou amigo do amigo do amigo...	45
Vamos ser detetives?	46
O meu amigo virtual	47
É mesmo amor?	48

Os meus locais preferidos -----	49
Ainda há piratas? -----	51
Como quero ser na internet? -----	52
Sou dependente? -----	53
Vamos fazer uma partida? -----	54
Somos escritores! -----	55
Encontros cegos -----	56
Há muito tempo que te não via... mas vi? -----	57
Jogar na net: diversão sem perigo? -----	59
Fóruns: para que servem? -----	60
O que é ter dinheiro na net? -----	61
As ondas de solidariedade -----	62
A minha caixa de correio -----	63
Diálogo de gerações -----	64
Brincar aos atores? -----	66
Brincar aos atores? (II) -----	67
Só acontece aos outros -----	69
Intervenções na temática -----	71
Os cyber-cafés -----	71
Sobre o público e o privado na internet -----	73
A construção de um eu virtual em idade escolar -----	76
Nicks & Chats -----	79
As forças armadas virtuais... ou nem por isso -----	82
Breve Glossário -----	85
Bibliografia -----	88



## **Nota introdutória**

### *A problemática*

A internet tem-se vindo a afirmar como um espaço de socialização, em que as ferramentas que tornam a vida moderna mais eficaz e confortável se cruzam com o lúdico e o prazenteiro. O nosso país através, não só do programa Magalhães, mas de toda uma série de posturas tendentes a utilizar a pesquisa por computador em trabalhos escolares, tem vindo a incentivar o uso da internet. É claro que a rede se constituiu como um espaço incontornável, mas também é verdade que nela se misturam potencialidades e perigos. As oportunidades de aprendizagem mesclam-se com desafios e novas interações que podem desembocar em desastre.

Se bem que a escola tenha dado muito ênfase à internet, a saber fazer pesquisas com as ferramentas que nela são disponibilizadas, ainda não aceita plenamente as facetas negativas, não construindo uma postura ativa no que diz respeito à preparação dos professores, pais, adolescentes e crianças para saber lidar com elas. No mundo virtual há uma infinidade de atores, alguns mais previsíveis do que outros: pessoas acossadas pela solidão e por problemas afectivos, mas também muitas outras à procura de novas formas de sociabilidade.

Os desejos misturam-se: desde os mais obscuros aos mais inocentes, passando pelo surgimento de uma motivação virtual com uma certa continuidade. Queremo-nos referir à interacção na net como fim em si mesmo. Em Tinoco (2009) a propósito do estudo de formas de estar em salas de chat, identificámos muitos usuários para os quais estar a teclar é uma finalidade em si mesma. Observámos já idêntica forma de comportamento noutros suportes: pessoas que investem no seu eu virtual, na sua personalidade e eventual

apresentação gráfica, num quadro de auto-referência. Nestes casos, há um desenvolvimento de comportamentos socialmente corretos na internet, a chamada netiqueta, bem como um sentimento de mestria e de segurança que importa reflectir, especialmente quando identificado em jovens.

A comunicação na internet é cortada pela metade: a supressão da presença física modifica a interação. Por um lado, se há confiança, a partilha pode ocorrer de forma mais célere. Muitos internautas encontram confidentes virtuais com quem falam de assuntos privados, dificilmente partilhados na vida real. Essa aceleração relacional cria um sentimento de se conhecer quem está do outro lado, sem que por vezes esse conhecimento seja harmonioso, queremos dizer: sabemos muitos pormenores da vida íntima da outra pessoa, mas não lhe conhecemos o não verbal nem o modo como se apresenta na vida de todos os dias. Conhecemos apenas uma versão dos acontecimentos partilhados e, por isso, a nossa capacidade de valoração global estará sempre comprometida.

Em suma, e sem pretendemos ser exaustivos sobre estes assuntos: os factores que provocam a aceleração da partilha, a ausência do não verbal, o não se pertencer à mesma rede de suporte social, são também factores que não permitem conhecer certos aspetos da outra pessoa. De facto, a interação virtual é rápida, intensa mas também fragmentária e projetiva (as lacunas do não verbal, da forma de ser, são muitas vezes imaginadas pelo internauta que está da parte de cá).

Por todos estes factores, mas também por fenómenos emergentes como o sexo virtual, o jogo, a prostituição virtual, o cyberbullying, a educação para a internet torna-se um vector indispensável para um crescimento saudável. O desenvolvimento de competências pessoais na socialização virtual afigura-se-nos, assim, indispensável.

### *A educação para a saúde*

Avançamos, deste modo, para mais uma definição: a promoção da saúde. O Plano Nacional de Saúde Escolar define diversos determinantes da saúde que devem ser trabalhados pelas equipas dos cuidados de saúde primários em coordenação com os vários elementos activos das comunidades escolares.

Durante anos as palestras sobre a alimentação saudável, a educação sexual, a prevenção do abuso de drogas, entre outros, foram a principal forma de ação. Ao longo do tempo, constatou-se a necessidade de intervenção mais estruturada e continuada. Diversos modelos, preconizados pela psicologia da saúde, visam não apenas o trabalho da vertente informativa e do conhecimento, mas também as atitudes e os comportamentos em situações próximas dos contextos de vida dos alunos.

Estes objetivos são operacionalizados através de dinâmicas de grupo que potenciem a comunicação e a partilha de experiências concretas. Estamos assim longe da situação clássica professor aluno, mas a de facilitador num grupo em que se estiver a aplicar as atividades.

Diversos manuais de intervenção a nível da União Europeia, para o bullying (Galvin et al, 2008) ou para a promoção da alimentação saudável (Growing Through Adolescence, 2005) sugerem que a equipa de saúde trabalhe essencialmente com professores. Os ensinamentos da psicologia da saúde permitem a construção de modelos para trabalho directo com os alunos (Tinoco et al, 2008; Bennett, 2002; Moreira, 2001).

### *Opções*

Deste modo, impõem-se algumas escolhas e reparos. Em primeiro lugar, não pretendemos construir aqui um modelo acabado

de intervenção mas apenas um conjunto de recursos passíveis de ser aplicados conforme as necessidades locais. Quem se propuser intervir no campo da educação para a internet, terá de saber construir intervenções continuadas no tempo, pensadas a partir da realidade que as contextualiza (haverá meios em que o uso da internet será menos intenso que noutros, assim como o seu conhecimento, por exemplo).

Por outro lado, a valoração, entre modelos da psicologia da saúde de aplicação direta junto dos alunos e o trabalho com atores escolares como os professores, terá também de ser efectuada de acordo com as condições concretas de cada situação. Deste modo, disponibilizamos em **Atividades para Educadores** dinâmicas que podem ser efetuadas com professores e com encarregados de educação. Trata-se de discutir as perceções face à utilização da internet, os mundos virtuais que existem, assim como as formas de se reagir face a determinadas situações. Estas atividades servem para sublinhar a importância desta área educativa.

As atividades destinadas aos alunos são de aplicação direta e visam abordar aspetos importantes da vivência do mundo virtual. Estão agrupados no tópico **Intervenção em contexto de grupo de alunos**. Como noutras áreas da educação para a saúde não devem existir tabus e será melhor partilhar medos e perceções do que não o fazer. Deve também haver um especial cuidado quanto ao levantamento de necessidades e a monitorização do conhecimento e dos comportamentos dos alunos com quem se vai realizar estas atividades.

Disponibilizamos ainda alguns textos publicados sobre comportamentos e certos fenómenos relacionados com a internet, isto em **Intervenções**. No final do livro, organizámos ainda um breve **Glossário** de termos que fomos utilizando ao longo destas páginas.

### *Como encarar a dinâmica de grupo*

Conduzir uma dinâmica de grupo exige um conjunto de atitudes que devem ser adoptadas, de modo a se alcançar o máximo impacto. Assim, devemos criar um ambiente de aceitação, em que o eventual erro e abertura pessoal possam tornar-se possíveis. Falamos da importância da criação de um ambiente seguro, em que a partilha seja instrumento central, que provoque o menor temor possível.

A dinâmica de grupo pode servir para potenciar aprendizagens e uma vertente pedagógica, mas essa não é a sua principal finalidade. Sabemos que a informação não basta para mudar comportamentos e atitudes. Trata-se de trabalhar não apenas a informação (informação que virá do grupo e depois, em alguns casos, do dinamizador) mas sobretudo a sua valorização afectiva. Por este motivo, e para não acelerarmos o envelhecimento precoce da presente obra, optámos por evitar, na medida do possível, nomear plataformas internauticas em concreto, pois o risco dos exemplos se tornarem obsoletos rapidamente é bastante elevado.

A presente obra visa precisamente coletar uma série de estratégias que permitam o trabalho neste campo com professores e alunos.

Remetemos o leitor mais interessado ao conhecer estratégias e boas práticas na condução de dinâmicas de grupo para Tinoco; Pereira de Sousa & Cláudio (2010).



### **Atividades para Educadores**

Como referimos anteriormente, muitos projetos de intervenção nesta área englobam atividades dirigidas à população adulta. Alguns deles como na área da promoção de uma alimentação saudável e da prevenção da violência em meio escolar, já anteriormente citados, preconizam sobretudo a abordagem a grupos de professores, de forma a potenciar aprendizagens e soluções conjuntas.

Preferimos adoptar um enquadramento mais vasto, uma vez que os encarregados de educação permitem outro nível de abordagem. Deste modo, preferiu-se o termo lato de educadores. As atividades aqui propostas podem ser desenvolvidas junto de educadores profissionais ou encarregados de educação. As diferenças traduzem-se na aplicação concreta das dinâmicas e ainda nas conclusões e níveis de aprofundamento permitidos.

Deve-se, assim, criar um espaço de diálogo em que o cuidado e a reflexão sobre o modo de acompanhar os menores serão privilegiados. Debruçar-nos-emos ainda sobre os conhecimentos e ideias preconcebidas que cada grupo pode ter construído sobre a internet, os seus actores e as motivações que os movem.

Queremos ainda explorar as perceções que os educadores têm sobre o modo como os jovens gerem a sua privacidade no mundo virtual. De facto, a internet é um novo espaço de sociabilidade cada vez mais inevitável. Trata-se de ajudar muitos educadores a utilizar esse espaço de um modo responsável e ciente que certos comportamentos de risco se podem desenrolar de um modo completamente invisível.

Estas estratégias podem ainda possibilitar a mobilização de grupos de educadores para estes campos, facilitando a comunicação com os menores acerca de assuntos relacionados com a internet. São estas as principais linhas de força para as propostas que aqui apresentamos.

## **Quantas nets há na net?**

### Objetivo

Desenvolvimento de conhecimentos e de representações do grupo de formandos face a várias plataformas virtuais.

### 1ª fase

Breve discussão sobre as possibilidades que a internet proporciona. A discussão deve ser sobretudo direccionada para os suportes existentes, quer no que respeita a redes sociais, quer no que concerne a formas de comunicação em tempo real, jogos on-line, entre muitas outras possibilidades.

### 2ª fase

Procede-se a uma votação dos exemplos nomeados (tendo em conta uma escala de 0 a 10) em relação à opinião dos participantes sobre a importância que cada uma dessas plataformas internauticas, nomeadas na fase anterior, tem junto dos alunos.

### 3ª fase

Trabalho em pequeno grupo sobre as dez plataformas consideradas mais importantes. Para cada uma delas, o grupo terá de nomear aspectos positivos e negativos.

### 4ª fase

Sistematização dos contributos. O dinamizador poderá ainda explorar nesta fase alguns dos suportes considerados pouco importantes (o facto de serem menos visíveis, não quer dizer que não acarretem riscos).



## **Uma viagem na net**

### Objetivo

Explorar atitudes positivas e negativas que a internet pode ter em termos de relacionamentos interpessoais e até afetivos.

### 1ª fase

O dinamizador pede dois voluntários. Um deles será o adolescente que está contente com a sua experiência na net: conheceu pessoas, acha que controla a situação... Um outro será o adolescente infeliz que se apaixonou por uma pessoa que conheceu e com quem tem uma relação atribulada.

### 2ª fase

Todos os membros do grupo escrevem possíveis cuidados que cada um desses adolescentes deve ter em post-it. Quando os tiverem escrito levantam-se e colam-nos nos voluntários. De seguida, lêem-se as contribuições e abre-se a discussão.

### 3ª fase

O dinamizador explica depois que já passou um ano e que um ano é uma eternidade na internet. Pede que todo o grupo se levante e ande pela sala, inclusive os «adolescentes». Quando se cruzam com os adolescentes devem dizer-lhes uma coisa que lhes pode ter acontecido. Quando um dos formandos faz a contribuição, senta-se. Deste modo, todos os participantes fazem a sua contribuição.

### 4ª fase

O dinamizador, que apontou as contribuições, promove uma discussão final centrada em torno das consequências positivas e negativas que a internet poderá ter. Pode pedir aos voluntários, que

encarnaram o papel de adolescentes, se as consequências imaginadas pelos colegas são plausíveis ou não.

## **Que podemos fazer?**

### Objetivo

Mapeamento de recursos para fazer face a menores envolvidos em amizades e relacionamentos de outro género desenvolvidas na internet.

### 1ª fase

Pede-se ao grupo três voluntários, que assumir os papéis dos casos A e B e o juiz. Divide-se, de seguida, o grupo em duas equipas.

### 2ª fase

A pessoa com o caso A senta-se numa cadeira e uma das equipas tenta ajudá-la e dizer-lhe o que fazer. O problema é que a pessoa está sempre a contrapor e a recusar essa ajuda. Decorrido um tempo pré-determinado é a vez da outra equipa usar os seus argumentos. Quando finalizar a tarefa as pessoas com o caso A, a do B e o juiz reúnem-se e decidem quem é a equipa foi a vencedora.

### 3ª fase

Repete-se o procedimento com o caso B.

### 4ª fase

Súmula e discussão sobre o que se pode fazer face a este tipo de situações e que recursos há ou podem vir a existir a organizar-se por aquele grupo.

### Material

#### Caso A

Sou o Daniel e estou apaixonado por uma rapariga que conheci na net. Já marcámos dois encontros mas ela nunca aparece, já não sei o que fazer...

#### Caso B

Sou a Carla e tenho uma amiga virtual. Falamos de todas as coisas e é mesmo bom sentir que existe alguém que nos compreende completamente.

## **O branco do preto e o preto do branco**

### Objetivo

Identificar aspectos positivos e negativos de conhecer pessoas pela internet.

### 1ª fase

Cada elemento do grupo escreve numa folha aspectos positivos e negativos de conhecer pessoas na internet. Caso o grupo não tenha muito conhecimento deste tipo de interações, será necessário ter uma conversa antes do início da actividade: há pessoas que entram em redes sociais com objetivos profissionais ou apenas de troca de ideias... outras que possuem outros objetivos...

### 2ª fase

O dinamizador pede que todos deambulem pela sala. Sempre que encontrem alguém têm que escrever uma coisa negativa na folha da pessoa. Pode exagerar no pedido: «agora escrevam uma coisa ainda mais negativa». Depois faz idêntica instrução para um aspecto positivo. Deixa que as pessoas se cruzem várias vezes.

### 3ª fase

Partilha dos conteúdos: há pessoas com folhas com aspectos positivos e negativos. Súmula das aprendizagens e das experiências.

Nota: a actividade pode fazer-se com uma variante em que cada participante é uma rede social ou outra plataforma internáutica, como por exemplo Second Life, salas de chat ou outras identificadas pelos participantes.

## **Sinais e sintomas**

### Objetivo

Aumentar a sensibilidade dos educadores para sinais e comportamentos que a imersão no mundo virtual pode acarretar.

### 1ª fase

O dinamizador conduz um breve diálogo sobre «o que a internet pode fazer às pessoas...» Focando o assunto dos jogos virtuais (a dinheiro ou apenas MMOG, alguns deles associados a redes sociais), das redes sociais, do público e do privado, das pessoas que se podem ou não conhecer.

### 2ª fase

Divide-se os formandos por grupos, sendo que cada um deles se irá debruçar com mais cuidado nalguns suportes identificados no início da actividade.

### 3ª fase

Mantendo os grupos da etapa anterior, pede-se que listem sinais e sintomas de comportamentos adaptativos ou não em relação aos cenários internáuticos que acabaram de trabalhar. A tarefa não tem de estar limitada a um cenário mas incluir a família, a escola e outros possíveis contextos.

### 4ª fase

Partilha das tarefas efetuadas até aqui. Troca de experiências e sistematização de aprendizagens.

## **Como lidar com...**

### Objetivo

Aumentar competências do grupo em relação a lidar com casos problemáticos relacionados com a internet. As competências não devem ser apenas individuais, mas também ter em conta as potencialidades da escola e da família.

### 1ª fase

O dinamizador conduz um breve diálogo sobre casos em que os jovens conhecem pessoas que os enganam ou fornecem dados pessoais em contextos que não conhecem bem.

### 2ª fase

Cada grupo formado no início desta fase vai construir um caso problemático relacionado com a internet. Sugerimos as seguintes áreas de trabalho: paixão virtual, tentativa de prostituição, sexo virtual, paixão semi-virtual (a pessoa parece espectacular na net, mas é completamente diferente na realidade).

### 3ª fase

Terminada a construção dos casos, eles são fornecidos aos outros grupos. Cada um deles terá de tentar arranjar respostas e tentativas de solução para cada uma das situações identificadas.

### 4ª fase

Sistematização das aprendizagens. As soluções devem ser exploradas não apenas em relação a cada caso concreto mas também incluir medidas preventivas relacionadas com o próprio meio (acesso

à internet na escola, na família<sup>1</sup> fazer formação, falar com filho, cuidados em casa).

---

<sup>1</sup> Eduardo Sá numa das suas intervenções radiofónicas defendeu a existência de apenas um computador com acesso à internet como forma de promover uma utilização racional do mundo virtual.



## **Luz e sombra**

### Objetivo

Levantamento da percepção das plataformas virtuais mais utilizadas por um determinado grupo de jovens. A dinâmica serve ainda para capacitar os educadores em relação ao conhecimentos dos comportamentos mais comuns por parte dos alunos.

### 1ª fase

O dinamizador promove um diálogo sobre as plataformas virtuais que o grupo conhece e quais as mais utilizadas pelos jovens. Pode mesmo promover-se uma votação no sentido de saber quais as que, segundo a percepção do grupo de formandos, são mais utilizadas.

### 2ª fase

É pedido ao grupo que imagine possuir um «Perigómetro». Cada um tem de classificar as plataformas anteriormente nomeadas, de acordo com o seu grau de perigosidade. Faz-se colecta das pontuações e discutem-se os resultados.

### 3ª fase

Repete-se procedimento mas agora o «Perigómetro» é transformado no «Positómetro». O grupo deve classificar as plataformas de acordo com o grau de aspectos positivos que podem ter.

### 4ª fase

Sistematização de contributos com ênfase nos aspectos positivos e negativos de cada plataforma considerada.

## **É bom incentivar o uso da net? O que não foi feito**

### Objetivo

Mobilizar o grupo para a tomada de medidas que possam ser tomadas, de modo a melhorar a utilização da internet por parte dos menores que tenham à sua guarda.

### 1ª fase

Levantamento das medidas que foram tomadas relativas à utilização da internet por parte das crianças e adolescentes. A conversa incidirá sobre a internet nas escolas, a sua função nas pesquisas e na construção de trabalho de casa, mas também plataformas internauticas construídas a pensar nesta faixa etária e ainda no tipo de acesso que os menores têm a este género de tecnologias.

### 2ª fase

Divisão em grupos. Cada um deles deve pensar em medidas que podiam ser tomadas de modo a defender os menores e a promover boas práticas relativamente a uma navegação mais segura no mundo virtual.

### 3ª fase

Os grupos, que se mantêm da fase acabada de descrever, devem tentar responder às seguintes questões: «de todas as medidas identificadas, quais as que se podem aplicar na comunidade da qual o grupo faz parte?»; «E nas famílias»; «E nas escolas que frequentam?»

#### 4ª fase

Sistematização da discussão. Eventualmente, planificam-se as medidas que possam implementadas.

## **O perfil do teclado**

### Objetivo

Quais os perfis de utilizadores da internet? Promover reflexão sobre motivações e características genéricas para cada faixa etária que se considere.

### 1ª fase

Breve conversa sobre o perfil dos tecladores (utilizadores da internet) e que esse perfil será necessariamente diferente conforme a faixa etária considerada.

### 2ª fase

Formação de grupos. Cada um deles irá desenhar uma silhueta de figura humana, em papel A3. Atribui-se, de seguida, uma faixa etária a cada grupo. As silhuetas devem ser cobertas com palavras relacionadas com as motivações e características típicas de um utilizador com a idade considerada.

### 3ª fase

Feira de silhuetas: os grupos devem agora circular pela sala e entrar em contacto com os trabalhos construídos pelos outros. São livres de escreverem mais contribuições nas outras silhuetas. Seria interessante que cada grupo tivesse uma cor de marcador, assim seriam facilmente identificadas as contribuições de cada grupo.

### 4ª fase

As silhuetas são colocadas num local da sala que seja visível a todos os membros. A sistematização deve ser feita a partir deste material.

## **O predador**

### Objetivo

Identificar perfis potenciais, assim como estratégias, do chamado «predador» virtual.

### 1ª fase

O dinamizador promove uma conversa inicial sobre a existência de certos utilizadores da internet que pretendem enganar terceiros, os aqui chamados «predadores». Sublinhamos algumas situações: phishing (tentar obter dados bancários da outra pessoa) pedofilia, violação, engate, roubo, vendas fictícias, entre outras.

### 2ª fase

Os formandos são convidados a porem-se na pele de um predador e identificar um modo ou estratégia para tentar obter confiança de alguém na internet (numa rede social, num chat, através de mail...). Cada um dos formandos deve escrever, numa folha e em letra grande, uma dessas estratégias.

### 3ª fase

Pede-se um voluntário que será o predador e irá seleccionar as estratégias mais eficazes. Os portadores dessas estratégias devem levantar-se. O predador organiza-os por ordem decrescente de eficácia. Quando terminar, outro predador pode levantar-se e dizer se concorda. Caso não concorde faz as alterações que considere pertinentes. Pode repetir-se o procedimento as vezes que forem consideradas pertinentes.

### 4ª fase

Sistematização de aprendizagens.

## **Falares e dialetos**

### Objetivo

Levantamento de palavras, ideias e conceitos que os adolescentes utilizam ou inventaram a propósito do seu envolvimento com a internet.

### 1ª fase

Breve diálogo sobre o calão que os adolescentes desenvolvem relacionado com a internet.

### 2ª fase

Cada pessoa presente divide uma folha de papel A4 em pedaços pequenos e escreve em cada um deles uma palavra relacionada com a internet que conheça aos jovens (ou que ela própria utilize). Este procedimento deve ser efectuado em silêncio. Os papéis preenchidos são depois recolhidos para uma caixa ou saca que fica na posse do dinamizador.

### 3ª fase

Pode pedir-se a todos os presentes que andem pela sala mas retire-se uma cadeira. Quando o dinamizador disser «já» todos se tentam sentar. Quem ficar de pé retira uma folhinha, lê-a ao grupo e tenta explicar o seu significado. Repete-se o procedimento as vezes que forem consideradas necessárias.

### 4ª fase

Diálogo final em que se reflecte sobre os seguintes assuntos: frequência das palavras nomeadas, se existe repetição, quem acertou e quem errou os significados.

## **O que estarão a pensar e a sentir?**

### Objetivo

Promover reflexão conjunta sobre o pensar e sentir dos jovens utilizadores da internet.

### 1ª fase

O dinamizador promove uma breve conversa sobre o facto de muitos jovens conhecerem os perigos associados à utilização da internet, mas que acham que os «azares» só acontecem aos outros. Muitos deles desenvolvem um sentimento de segurança que pode revelar-se perigoso.

### 2ª fase

Através de trabalho de grupo vai tentar fazer-se a caracterização do jovem adolescente confiante em si mesmo: como será que se comporta na internet? Se o dinamizador achar pertinente, pode atribuir a cada grupo um certo número de plataformas virtuais (como redes sociais, chats, jogos...)

### 3ª fase

Partilha de cenários e discussão. O dinamizador pode focar também a sensação que se tem de conhecer a outra pessoa; partilhar muito mas não conhecer-lhe o rosto; poderá igualmente focar distorção do tempo (dias na internet podem parecer anos «cá fora»).





### **Intervenção em contexto de grupo de alunos**

Antes de mais uma palavra inicial: algumas das dinâmicas propostas para educadores podem também aplicar-se, após as devidas adaptações, a populações mais jovens. Outros reparos: as atividades que aqui propomos dependem, para alcançar o sucesso, de diversos factores. Enumeremo-los: as competências do dinamizador, a sua capacidade em aumentar e cuidar a expressividade do grupo; uma cuidada avaliação de necessidades. Este último factor interrelaciona-se com o primeiro: um bom dinamizador sabe caminhar com o grupo, adequar a sua postura e profundidade às crianças e adolescentes com quem está a trabalhar.

É importante não existirem tabus, mas também não precipitar informações que o grupo nunca ouviu falar, por exemplo: a questão do sexo virtual ou a prostituição via net. Estes assuntos podem ser avançados com adolescentes que já são mais experientes em termos da utilização da internet. Nas crianças pré-púberes a intervenção deverá ser mais «leve» e com exemplos mais generalistas.

Em todo o caso, as atividades permitem a organização de conclusões sobre práticas seguras e de risco para as diversas áreas da internet. Não se pretende condenar muitas das práticas, mas apenas fazer com que os jovens reflitam sobre elas. As dinâmicas podem ainda ser agrupadas, conforme as necessidades de tempo e os objetivos pedagógicos.

Finalmente, o livro não deseja formar teoricamente os dinamizadores. Disponibiliza apenas ferramentas... os dinamizadores deverão procurar mais informação, consultando algumas das obras citadas na bibliografia ou ainda consultar o site do Dia da internet Segura ([www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org)).

## **O noob**

### Objetivo

Abordar o sentimento de segurança desenvolvido por muitos utilizadores de plataformas internauticas. Discutir quais as competências importantes para se navegar na net com o mínimo de segurança.

### 1ª fase

Dinamizador promove breve conversa sobre o conceito de noob (newbie): um utilizador ingénuo que não percebe as armadilhas que os outros lhe montam ou ainda que não sabe coisas básicas da net, não entendendo a linguagem utilizada, entre diversos outros exemplos.

### 2ª fase

Trabalho em grupo: cada um tenta criar um personagem noob em diversos suportes informáticos conhecidos pelos jovens.

### 3ª fase

Partilha das personagens criadas e das suas características. Pode pedir-se ainda o que pode acontecer de mau a cada uma dessas personagens se persistirem na ingenuidade.

### 4ª fase

Sistematização de aprendizagens.

## **O que sente quem é enganado**

### Objetivo

Promoção de reflexão sobre os sentimentos despoletados nas pessoas que são enganadas.

### 1ª fase

Breve conversa sobre as pessoas que são enganadas na net: adultos através do phishing, jovens com amigos virtuais, envio de fotografias falsas. Pode até pedir-se se alguém conheceu algum caso ou que já foi enganado (por mais pequeno que esse engano possa ter sido).

### 2ª fase

Trabalho de grupo: imaginar uma situação em que uma pessoa é enganada; devem depois identificar sentimentos e consequências para as pessoas envolvidas nessas situações.

### 3ª fase

A sistematização das aprendizagens acontece através da partilha dos trabalhos efetuados na fase anterior. O dinamizador deve ser capaz de promover um diálogo e desenvolver os cenários identificados.

## **Netiqueta**

### Objetivo

Reflexão sobre a natureza da interação na internet: há pessoas de ambos os lados das interações em ambiente virtual.

### 1ª fase

Diálogo inicial sobre as regras nas interações na internet: há normas de educação na internet? Deve lembrar-se ao grupo que vários jogos, chats e redes sociais que não permitem insultos ou a utilização de palavrões.

### 2ª fase

Os grupos formados devem enumerar normas de conduta a ter na internet. Formar-se-á, assim, um código de conduta a observar. As normas devem incluir regras de comportamento educado, a netiqueta, mas poderá ainda enumerar cuidados a ter quando se viaja em ambiente virtual.

### 3ª fase

Construção de um cartaz com o «código da internet». Servirá este procedimento para sistematizar as aprendizagens.

## **O caçador**

### Objetivo

Reflexão sobre regras de comportamento em ambientes virtuais.

### 1ª fase

Diálogo inicial destinado a perceber o conhecimento dos jovens relativamente a pessoas que velam pelo comportamento num dado ambiente internet. Em muitos desses suportes chamam-se a essas pessoas, cujo papel é salvaguardar a netiqueta, os caçadores. Se o grupo conhecer esta função sob outro nome, pode-se deixar cair a ideia de caçador e passar a utilizar o termo que ver mais sentido para aquelas crianças ou adolescentes.

### 2ª fase

Etapa destinada ao trabalho de grupo. Uns terão a tarefa de imaginar frases, comportamentos e situações corretas; outros serão incumbidos da tarefa oposta.

### 3ª fase

Nomeiam-se três caçadores. Inicia-se, de seguida, a fase da partilha: os caçadores devem classificar as contribuições como observando ou infringindo a netiqueta. Em caso de infracção, explicarão os motivos, bem como imaginarão a pena a aplicar (exemplos: não poder jogar durante um tempo ou perder recursos ou poderes que uma dada conta já tinha adquirido; suspensão temporária ou definitiva – banir, ban).

### 4ª fase

Reflexão sobre a eficácia do sistema e a necessidade de nos mantermos sempre alerta.

## **Quem é o intruso?**

### Objetivo

Desconstruir o sentimento de segurança que muitos utilizadores jovens têm de superioridade e segurança face aos meios da internet.

### 1ª fase

Breve diálogo sobre o sentimento de segurança e de impunidade no uso da internet. Como em outros casos, muitas vezes as pessoas pensam que determinadas situações só acontecem aos outros.

### 2ª fase

Antes do início da sessão os dinamizadores têm de identificar uma sala de chat que normalmente não tenha utilizadores naquela altura do dia. É necessário ainda uma sala de computadores com ligação à internet. Os alunos entram no chat indicado. O dinamizador diz que na sala existe um intruso e convida todos a conversarem um pouco e tentarem descobrir quem é (qual o nick desse intruso).

### 3ª fase

Os alunos começam a identificar o nick do intruso. O dinamizador aponta os nomes no quadro e os motivos das identificações... mas não existe nenhum intruso. Se estivermos atentos podemos sempre desconfiar de muitos comportamentos.

### 4ª fase (opcional)

O dinamizador faz uma sistematização aludindo ao facto de, se estivermos atentos, podermos ver perigos nas conversas... mas acaba acedendo aos pedidos: podem conversar mais um pouco na sala de chat. Desta vez, existe mesmo um intruso que não é identificado (um outro professor ou aluno que está combinado entrou no chat e

conversa com os utilizadores). Depois de mais um diálogo em que se reflete sobre a natureza das conversas e o que sentiram, o intruso entra na sala real e revela o nick que utilizou.

#### 5ª fase

Sistematização das aprendizagens: realmente não se pode estar 100% seguro na internet. O sentimento de segurança pode revelar-se completamente infundado.

## **Onde está o perigo?**

### Objetivo

Reflexão sobre os níveis de perigo associados a cada uma das actividades on-line.

### 1ª fase

O dinamizador promove uma conversa inicial relacionada com os perigos relacionados com a actividade na internet, nomeando alguns e conversando sobre os diversos suportes internáuticos.

### 2ª fase

Organizam-se diversos espaços na sala, cada um deles identificado com cartazes com os seguintes dizeres: «muito perigoso», «perigoso», «pouco perigoso», «sem perigo nenhum». O dinamizador enumera as seguintes situações, tendo os adolescentes de ir para a zona da sala mais relacionada, na sua opinião, com o grau de perigo que sentem existir naquela prática: falar com desconhecidos, dar mail, conversar em chat, pôr fotografia na net, conversar via webcam com desconhecidos e outras situações. Pode, da mesma forma, pedir que um aluno venha fazer o papel de dinamizador, listando outras situações.

### 3ª fase

Conversa com sistematização das contribuições. O dinamizador deve retomar os exemplos identificados ao longo da actividade, tentando fazer com que o grupo se exprima o mais completamente possível.



## **Falar de quê?**

### Objetivo

Reflectir sobre o «excesso de comunicação»: as pessoas na internet conversam quase sem existir nenhum motivo para a interacção.

### 1ª fase

É importante que esta actividade não seja muito explicada no início. O dinamizador pode adoptar uma atitude evasiva, explicando que lá mais para a frente vão perceber o porquê da actividade de hoje. Distribui a metade da turma pequenos objetos do género: uma borracha, uma aguçã, um lápis... Pede que se levantem todos e andem pela sala. Quando o dinamizador disser «já» os que não têm objeto procuram os que têm, formam-se assim pares. É então que se pede que cada par treine uma conversa de cinco minutos sobre o objecto que lhes calhou.

### 2ª fase

Alguns pares voluntários replicam a conversa em frente da turma. Repete-se o procedimento até começarem a haver perguntas sobre «para que serve isto?» Nesse momento, o dinamizador interrompe a atividade e relança a questão... Ao fim de diversas tentativas de resposta, o dinamizador diz «realmente, não faz muito sentido andar a conversar sobre borrachas e aguçãs... andar a inventar conversa... mas isso não acontece também na internet ou mesmo com a troca de mensagens via telemóvel?»

### 3ª fase

Trabalho de grupo em que se procuram identificar situações em que se conversa sem existir verdadeiro assunto. De seguida, efetua-

se a habitual partilha. Nessa partilha, o dinamizador deve perguntar se essas práticas valem realmente a pena ou se mais valia deixar de as fazer. Escutam-se e problematizam-se as posições de cada participante.

## **Paparazzi**

### Objetivo

Promoção da reflexão do grupo em relação à questão do público e do privado face ao mundo virtual.

### 1ª fase

A atividade de hoje será dedicada à reflexão sobre a privacidade das pessoas: o que devemos partilhar com os outros e o que devemos manter para nós próprios, apenas para a família ou amigos mais próximos. O dinamizador distribui em seguida uma série de revistas em que se relatam casos da alta sociedade e de celebridades. Os grupos entretanto formados devem recortar casos em que haja conflito entre as figuras públicas e os paparazzi.

### 2ª fase

Fase de partilha: será que certas estrelas falam demasiado sobre a sua vida? Os paparazzi têm direito de fazer o que fazem? Todos nós devemos pensar sobre o que queremos partilhar e o que devemos manter mais recatado.

### 3ª fase

Mantendo os grupos já formados, o dinamizador pede, face a redes sociais (Hi5, Netlog, Facebook ou outras que venham a estar na moda) se devemos pôr fotografias, se elas devem ser eróticas ou não, quem as poderá consultar, entre outras questões.

### 4ª fase

A sistematização de aprendizagens passa, sobretudo, por reforçar a ideia de que se os perfis forem públicos, todos os podem

consultar. Não apenas os amigos mas pessoas crescidas, professores, familiares e também outras pessoas com as mais variadas intenções.

## **Queres ser meu amigo? Sou amigo do amigo do amigo...**

### Objetivo

Trabalhar o impacto das redes sociais. Nomeadamente, a reflexão sobre se os amigos dos meus amigos são também amigos<sup>2</sup> ou, pelo contrário, desconhecidos.

### 1ª fase

Diálogo inicial sobre as redes sociais e as suas utilizações: desde objetivos profissionais, de convívio mas também sobre pessoas que querem ter muitos amigos... Ao aceitar pessoas para a nossa lista de «amigos», que critérios devemos seguir?

### 2ª fase

Trabalho em grupo sobre as vantagens e desvantagens de ter muitos amigos (pessoas que não se conhecem). Para que é que esses amigos podem servir? Acedem a informações privilegiadas sobre os nossos perfis...

### 3ª fase

Os grupos escrevem as suas conclusões em cartazes. Vão depois visitar os cartazes dos outros grupos. Há ainda um momento de aperfeiçoamento, após o que se passa à fase de partilha em grande grupo. O dinamizador deverá ter especial cuidado em relação a problematizar todas as questões e devolvê-las ao grupo.

---

<sup>2</sup> Consultar correspondente entrada no glossário.

## **Vamos ser detetives?**

### Objetivo

Promover reflexão, no grupo de jovens, sobre o modo como poucas informações podem levar a saber muito sobre uma determinada pessoa.

### 1ª fase

Depois de organizados em grupos e de uma breve preleção sobre o propósito desta atividade, realiza-se um jogo do stop com nomes de pessoas (nomes próprios e depois de família). O objetivo é que, a partir dos nomes identificados, cada grupo fique com um nome próprio e um de família: será essa pessoa que terá de ser pesquisada (uma pessoa que não pertence ao grupo mas que provavelmente tem uma existência real com marca na internet).

### 2ª fase

Todos os membros dos grupos são nomeados detetives e terão de pesquisar a personagem que lhe calhou em sorte, saber o máximo sobre ela e se ela é uma pessoa ou se existe mais do que uma com o mesmo nome.

### 3ª fase

Partilha da investigação realizada na internet e com supervisão do dinamizador.

### 4ª fase

Debate sobre a facilidade de pesquisar informações. Que informação poderá existir sobre os alunos: quantos de vocês têm conta numa rede social? A página é aberta a todos? Aceitam todos os amigos ou só os verdadeiramente amigos?

## **O meu amigo virtual**

### Objetivo

Promover reflexão sobre o que é conhecer uma pessoa no mundo virtual.

### 1ª fase

Discussão sobre se é possível ter um amigo virtual ou não. O dinamizador pode desenvolver uma atitude ligeiramente provocatória, mostrando-se céptico quanto à natureza dessa amizade. Avança para a fase seguinte quando o grupo se mostrar centrado na temática.

### 2ª fase

Os diversos grupos, entretanto formandos, recebem a tarefa de descrever um dado amigo virtual quanto à forma de reagir, de ser, do que é que gostam da internet. Exploram-se depois como é que esse amigo/a virtual será em termos físicos.

### 3ª fase

Os grupos vão escolher de forma sigilosa o amigo virtual entre dez fotografias preparadas para o efeito. A mesma tarefa pode ser replicada em relação a uma amiga virtual. Espera-se que as equipas façam escolhas diferentes a partir das mesmas descrições.

### 4ª fase

Discussão das diferenças entre as descrições e o aspecto real. Debate sobre o conhecer pessoas na internet: por um lado conhecemos certas coisas, mas outras tantas ficam por desvelar.

## **É mesmo amor?**

### Objetivo

Paixões virtuais: apaixonar-se por uma pessoa que não se conhece, é mesmo amor? Promoção de reflexão conjunta.

### 1ª fase

O dinamizador levanta a questão da existência de pessoas que se apaixonam umas pelas outras através da net e que sentem coisas por alguém que ainda não conheceram na vida real. Pode mostrar-se algo céptico em relação à possibilidade, se isso servir para aumentar a expressividade do grupo.

### 2ª fase

Os grupos, entretanto formados, vão imaginar casos em que duas pessoas se apaixonam. Devem descrevê-los o mais pormenorizadamente possível. A seguir procede-se à fase de partilha e discussão de aspectos positivos e negativos de cada caso.

### 3ª fase

Os grupos devem trocar de histórias e imaginar como será a continuação de cada uma delas. Pode-se imaginar dois cenários: um primeiro, em que as coisas correram bem; e um segundo, em que as coisas correram mal.

### 4ª fase

Fase dedicada à partilha das histórias. O dinamizador deve sublinhar bem quais os factores protetores e de risco nas situações relatadas; assim como explorar os suportes internáuticos mais referidos pelo grupo. A questão do que se conhece e fica a conhecer da pessoa com quem se tecla, será outros dos aspectos a focar.



## **Os meus locais preferidos**

### Objetivo

Quais os locais preferidos na internet: reflexão sobre motivos de serem atraentes, assim como os eventuais perigos que lhes possam estar associados.

### 1ª fase

Debate em grupo sobre os locais mais atrativos na internet. De seguida, pede-se que cada um escreva um dos locais de que se falou em letras grandes numa folha A4. Um voluntário terá de selecionar os mais importantes e de os organizar sob forma decrescente de importância numa linha imaginária, colocando-se depois junto ao mais importante (fazem assim o átomo).

### 2ª fase

O dinamizador pede novos voluntários para que façam novos átomos. Conversa-se sempre sobre os motivos das escolhas.

### 3ª fase

O dinamizador espalha pela sala folhas com as seguintes expressões: «muito perigoso»; «perigoso»; pouco perigoso»; «sem perigo». Solicita depois que os alunos andem pela sala. Nomeia as plataformas mencionadas anteriormente, devendo os alunos aproximar-se dos papéis mais próximos da sua percepção do perigo associado. Por exemplo: Facebook, Hi5... Para cada um dos exemplos, o dinamizador pode introduzir questões: «essa rede não é perigosa? Não existem grupos agressivos?» A cada pedido há uma breve conversa sobre o motivo das escolhas de cada aluno.

#### 4ª fase

Sistematização dos contributos. O dinamizador pode sublinhar a ideia de que os utilizadores com boas e más intenções podem registar-se em qualquer site e que esta percepção do perigo pode ser ilusória. O comportamento individual contido é que, sobretudo, poderá fazer a diferença.

## **Ainda há piratas?**

### Objetivo

Reflexão sobre a natureza criminal ou não de certos comportamentos internauticos.

### 1ª fase

Breve conversa sobre o tema da pirataria e de se cometer atos criminais. Terminado o diálogo, pode pedir-se aos formandos que façam uma listagem de comportamentos incorretos que possam ser cometidos na internet.

### 2ª fase

O dinamizador divide a turma em dois grandes grupos, uma metade será a dos que fazem os comportamentos incorretos (podem ter na mão uma folha A4 identificando o comportamento) e a outra metade será a dos lesados. Caminham pela sala, a um sinal do dinamizador, os lesados vão a um colega com o comportamento incorreto e diz: «sinto-me prejudicado porque...» O registo pode ser efetuado oralmente ou ainda registando por escrito em cada uma dessas folhas. Repete-se o procedimento as vezes que forem consideradas necessárias.

### 3ª fase

Introduz-se a temática do crime: «será que se pode ir preso por actos cometidos na internet?» (exemplo de comportamentos criminais: hackers; pishing e pedofilia. Discussão em grande grupo e sistematização de aprendizagens.

## **Como quero ser na internet?**

### Objetivo

Promover a reflexão sobre o modo como quero ser (e aparecer na internet).

### 1ª fase

O dinamizador explica o conceito de avatar: o outro eu na net que pode coincidir ou não com o modo como sou na realidade. Os alunos, organizados em grupos de trabalho, fazem desenhos do seu avatar, dão-lhe um nome (o trabalho pode ser individual, dependendo da escolha e do tamanho de cada grupo em concreto). Partilha em grande grupo e discussão.

### 2ª fase

Descrição psicológica do avatar: no que diz respeito a formas de ser e de se comportar, a coisas que faria de certeza e que não faria. Se necessário, o dinamizador poderá listar uma série de comportamentos que possam levantar mais celeuma: pôr fotografias eróticas on-line; falar com desconhecidos; encontrar desconhecidos na vida real, entre muitas outras situações. Partilha em grande grupo e debate de ideias.

### 3ª fase

Sistematização de aprendizagens.

## **Sou dependente?**

### Objetivo

Reflexão sobre os sinais e consequências de uma conduta dependente, no que concerne à relação com a internet e as suas diversas plataformas.

### 1ª fase

Dinâmica semelhante à anterior. Desta vez, porém, os grupos devem concentrar-se na descrição de um viciado na internet quer em termos gráficos, quer depois em relação a aspectos mais psicológicos.

Que ritmo de vida terá um viciado na net? Quantas horas ficará em frente do computador? E a família, como será? Partilha em grande grupo e discussão.

### 2ª fase

Novo trabalho sobre quais os sinais que prenunciam o vício na internet. Assim como os factores de risco ou que tornam vulneráveis as pessoas a comportamentos descontrolados no virtual.

### 3ª fase

Sistematização de aprendizagens: o dinamizador deve procurar remeter o diálogo sobre o viciado às escolhas de cada membro do grupo em particular, procurando incentivar reflexão sobre as escolhas individuais e sobre quais as vantagens e desvantagens de cada uma delas.

## **Vamos fazer uma partida?**

### Objetivo

Promover trocas de impressões sobre as certezas que podemos ter na internet, assim como desmontar a ideia de segurança, certeza e invulnerabilidade que muitos dos adolescentes desenvolvem na sua relação com os mundos virtuais.

### 1ª fase

O que farias para enganar alguém na net: numa rede social, num chat, messenger, em jogos MMOG ou noutra suporte identificado pelos alunos. Breve conversa sobre o assunto.

### 2ª fase

Formação de grupos de trabalho que irão trabalhar diferentes cenários identificados anteriormente. Para cada um deles se terá de identificar estratégias para enganar os outros, assim como motivos para o fazer.

### 3ª fase

Discussão sobre as estratégias e os motivos que levam, por vezes, as pessoas a enganarem-se umas às outras na internet e também sobre o risco que cada um sente de ser enganado.

## **Somos escritores!**

### Objetivo

Promover conhecimento da blogosfera. Incentivar a construção de um blogue.

### 1ª fase

Reflexão sobre o que é um blogue. Quem sabe o que é? Quais as temáticas a que podem ser dedicados? Discussão em grande grupo.

### 2ª fase

Formação de pequenos grupos. Diz-se que a ideia será construir um blogue dedicado a um manual de práticas seguras a observar na internet. Convém, por isso, já se ter realizado trabalho na área da educação para a utilização segura da internet quando se utilizar esta atividade. A construção do blogue constitui-se como atividade de consolidação.

### 3ª fase

Discussão sobre as áreas do blogue, que materiais lá englobar, que histórias, que conselhos... A atividade terá de se ir desenvolvendo sem se limitar às fronteiras de sessões, mas envolvendo professores de diversas disciplinas com natural preponderância dos da área de informática ou com conhecimentos sólidos nestes assuntos.

## **Encontros cegos**

### Objetivo

Promover discussão e reflexão sobre o que é conhecer alguém.

### 1ª fase

O dinamizador promove a habitual conversa inicial, desta vez versando a ideia de não se conhecer completamente as pessoas com quem se interage via internet: não lhe conhecemos a voz e as feições (caso não se use a webcam); a forma como ela reage com terceiros. É mais fácil, nestes meios, fingir quem se não é. De seguida, divide-se a turma em duas metades. Deve existir um separador central que impossibilita a visão de um lado para o outro.

### 2ª fase

As pessoas mantêm conversas apenas trocando mensagens escritas em papel sem se verem. A actividade pode fazer-se utilizando um separador, ou pondo as pessoas de costas umas para as outras, pode também usar-se utilizando uma sala de chat pouco frequentada. O objetivo é que uma equipa identifique uma pessoa da outra equipa. O dinamizador promove o diálogo e organiza a actividade como se se tratasse de um pequeno campeonato.

### 3ª fase

Partilha sobre o modo como decorreu o jogo. De seguida, o dinamizador faz o paralelismo entre o jogo e o conhecer pessoas na internet. Será que as conhecemos realmente? E se as formos conhecer na realidade? Quais os perigos? Discussão em grande grupo sobre o que é conhecer alguém e se o mundo virtual facilita ou dificulta esse conhecimento.



## **Há muito tempo que te não via... mas vi?**

### Objetivo

Promoção de reflexão conjunta sobre o que é conhecer e manter amizades em suporte informal.

### 1ª fase

Promove-se um diálogo sobre o seguinte assunto: há pessoas que mantêm amizades via internet. Tratam-se de pessoas que se conheceram numa época, mas que a vida acabou por separar. Será que vocês têm também antigos colegas que pertencem a comunidades virtuais (redes sociais ou messenger) com quem trocam linhas ocasionalmente mas que não se veem na vida real?

### 2ª fase

Formação de grupos de trabalho: cada um deles irá analisar os casos que de seguida se apresentam:

#### Caso A

O Manuel não vê o João desde o final da escola primária. Encontrou-o numa rede social e viu a fotografia dele: tinha a cara cheia de brincos e o cabelo todo pintado. Mandou-lhe uma mensagem e estiveram a conversar. Agora o João convidou-o para sair à noite.

#### Caso B

A Maria é a menina mais bonita da escola e gosta muito de redes sociais. Na sua página tem várias fotografias em fato de banho e em algumas delas está em poses provocantes. Convidou agora as colegas para que se juntem ao grupo das «Atrevidas», onde as páginas têm todas o mesmo género de imagens.

### Caso C

O Ernesto quer ser a pessoa com mais amigos na rede social a que pertence. Tem mais de mil! Convida todas as pessoas para «amigo», mesmo que não as conheça... O problema é que mantém um diário que todas as pessoas podem ler.

### 3ª fase

O dinamizador deve acompanhar atentamente o trabalho em pequeno grupo, estimulando a reflexão sobre perigos e aspetos positivos de cada caso. Tentará ainda promover troca de experiências, bem como procurar soluções e comportamentos mais indicados para os três casos. De seguida, há partilha das reflexões em grande grupo.

## **Jogar na net: diversão sem perigo?**

### Objetivo

Promoção de reflexão sobre os jogos que possibilitam contactos via internet. Também se proporciona trabalho na temática da identidade de género.

### 1ª fase

O dinamizador introduz a questão dos jogos em ambiente virtual. Deve explorar que tipo de jogos o grupo conhece, quais os que são preferidos e os que não o são. Tenta ainda explorar as experiências concretas. Se se proporcionar, pode ainda explorar as preferências dos rapazes e das raparigas. Introduce-se, desde modo, a fase seguinte da actividade.

### 2ª fase

Divide-se a turma em dois grupos (ou mais, se esta opção não for funcional), independentemente do género: uma metade vai inventar uma menina/rapariga viciada em jogos, imaginar-lhe um estilo de vida, bem como os jogos preferidos. A outra metade vai abraçar idêntica tarefa, desta vez para uma personagem masculina.

### 3ª fase

Partilha em grande grupo. O dinamizador deve explorar que tipo de jogos, que motivações, são diferentes nos meninos e nas meninas. Deve ainda explorar quais os perigos que podem ser detetados em cada um dos jogos, assim como o que se deve fazer nessas situações. Se for estruturante, pode optar-se por novo trabalho em pequeno grupo sobre este tópico.

## **Fóruns: para que servem?**

### Objetivo

Promoção de um aspeto potencialmente positivo na internet: os fóruns. Estimulação da capacidade de expressão escrita.

### 1ª fase

Esta proposta não se explora completamente numa sessão. Trata-se monitorizar a construção conjunta de um fórum sobre a escola. Visitam-se diversos fóruns e os alunos fazem um relatório sobre as características dos fóruns que visitaram (pode fazer-se o mesmo com um blogue).

### 2ª fase

O professor de informática escolhe uma plataforma virtual onde irá ser construído o fórum. Os grupos formados devem escolher os temas a ser lá apresentados. Devem ainda construir um código de conduta, bem como nomear quem será gestor de cada tópico e um dinamizador.

### 3ª fase

Implementação do fórum no suporte propriamente dito. Iniciam-se as intervenções. O grupo, se estiver numa escola, poderá ir apresentar o fórum a outras turmas ou realizar outras ações de marketing deste projecto.

### 4ª fase

Avaliação periódica do fórum: análise de contributos e construção de conclusões para cada um dos temas previstos. Os pais também podem participar no fórum.

## **O que é ter dinheiro na net?**

### Objetivo

Promoção de reflexão sobre o que é o dinheiro na net e o que é o dinheiro virtual.

### 1ª fase

Conversa inicial para enquadrar a atividade. Desta feita, versará o que é o dinheiro real na internet, ou seja quando se gasta dinheiro para se ter privilégios nalguma plataforma virtual (em jogos ou noutras atividades do género) e o dinheiro virtual: dinheiro fictício usado em determinadas plataformas.

### 2ª fase

Reflexão em grupo sobre a existência de dinheiro na internet, do verdadeiro e do fictício (incentivar as pessoas a ficarem mais tempo em determinados sites e a fazer determinadas coisas). Os diferentes grupos podem refletir sobre diversos cenários onde se gasta dinheiro: em jogos on-line, nas apostas ou em póquer, entre outros exemplos. Haverá também cenários de jogos em que ter determinado comportamento ou alcançar um dado nível implicará obter dinheiro ou unidades fictícias de valor.

### 3ª fase

Partilha em grande grupo das conclusões alcançadas na etapa anterior.

## **As ondas de solidariedade**

### Objetivo

Reflexão sobre movimentos de solidariedade ou de aviso que se propagam via e-mail: quais os seus perigos e os benefícios.

### 1ª fase

Discussão em grande grupo sobre abaixo-assinados, aviso de vírus, procedimentos supostamente enganosos de certas empresas, ou solidariedades para com certos países ou pessoas vítimas de infortúnio.

### 2ª fase

O trabalho de grupo é dedicado à sistematização de aspectos positivos e negativos de cada situação. Quais os aspectos que devem ser tomados em conta: dar informação pessoal? Conta bancária? Dados pessoais via internet? Qual o verdadeiro impacto deste género de ações.

### 3ª fase

Construção de cartazes a partir de desenhos, recortes de revista e outros, de modo a sistematizar as conclusões alcançadas na etapa anterior.

### 4ª fase

Feira de cartazes e disseminação de aprendizagens na escola.

## **A minha caixa de correio**

### Objetivo

Reflexão em grupo sobre a gestão das caixas de correio: que cuidados e aspetos positivos este instrumento pode ter.

### 1ª fase

Levantamento de necessidades em termos de diálogo com os alunos sobre a utilização de mails: com quem trocam mensagens, se recebem muito lixo (spam).

### 2ª fase

O dinamizador pede aos alunos que amarrotem uma folha de papel. Pede de seguida dez voluntários: dois serão os mails e os outros os spams. Os spams pegam nas folhas amarrotadas e têm de as dar aos mails. Os mails tentam apanhar o máximo número de papéis, mas não podem apanhar as folhas que tenham caído ao chão. No final, o dinamizador explica que as folhas eram os mails. Explora novamente as consequências do envio de demasiados de mails.

### 3ª fase

Trabalho de grupo sobre a gestão de mail: demasiada informação pode ter efeitos contraproducentes? Sim, não? Como fazem para se protegerem de tantos mails? Existem amigos que mandam muitas mensagens? Recebem mails enganosos? Com vírus?

### 4ª fase

Sistematização de aprendizagens através da partilha das conclusões de cada grupo. O dinamizador deve ter o cuidado de envolver toda a turma nas aprendizagens.

## **Diálogo de gerações**

### Objetivo

Reflexão sobre as diferentes utilizações da internet, com particular ênfase na questão das gerações.

### 1ª fase

Diálogo breve sobre os diferentes usos da internet, tendo em linha de conta a diferença de idades e de expectativas entre gerações.

### 2ª fase

Organizam-se grupos de trabalho e distribuem-se os casos (dois grupos com o caso A e outros dois com o caso B). Cada grupo deve identificar em que aspetos concorda ou discorda, na situação com que se deparou.

### 3ª fase

O dinamizador pede aos grupos que se preparem para defender ou atacar o caso em que trabalharam. De seguida, organiza-se uma discussão: um dos grupos com o caso A vai defendê-lo e o outro atacar os argumentos utilizados, sendo os restantes a audiência. De seguida, faz-se idêntico procedimento com os grupos com o caso B.

### 4ª fase

Discussão em grande grupo sobre o modo como decorreu a atividade. Debate sobre os diferentes usos da internet, matizado pela questão das diversas faixas etárias e gerações.



### Material

#### Caso A

A Zeza gostava muito de frequentar uma certa rede social. Certa altura começou a teclar com o Master Man. Ele escrevia de um modo engraçado e tinha uma imagem bué de fixe no perfil. Acabou por marcar um encontro com o Master, onde foi raptada.

O senhor Cerqueira, quando leu esta notícia no jornal, ficou cheio de medo que acontecesse a mesma coisa com a sua filha, a Joana, e proibiu-a de usar o computador lá de casa.

#### Caso B

A dona Maria Manuela é uma senhora que nunca percebeu nada de computadores. «Aquilo é para doidos». Defende ainda que «só as pessoas que se sentem sozinhas e estão mal na vida é que se agarram aos computadores e andam na net». Um sobrinho, de quinze anos, quando passa lá uma semana de férias, tem grandes discussões com ela... mas nada feito, pode fazer tudo exceto ligar o portátil que anda sempre com ele.

## **Brincar aos atores?**

### Objetivo

Construção de um espaço de sistematização das aprendizagens efetuadas (pressupõe a aplicação anterior de diversas das dinâmicas descritas nesta obra).

### 1ª fase

Conversa em grande grupo sobre a captação de filmes, através de telemóvel ou outros meios e a sua publicação na internet. Se, na altura da condução da atividade, tiver ocorrido algum caso nos media nacionais pode abordar-se o assunto.

### 2ª fase

Organização dos grupos de trabalho. Cada um deles irá organizar um pequeno filme: sobre alguma matéria letiva, o que se aprendeu nas sessões ou ainda sobre os cuidados que devemos ter no âmbito de uma utilização responsável da internet (neste caso, podem explorar-se as regras da utilização de audiovisuais, webcams, telemóveis com câmara, entre outros exemplos).

### 3ª fase

Eventual publicação dos materiais produzidos em ambiente web.  
Partilha dos materiais produzidos.

## **Brincar aos atores? (II)**

### Objetivo

Exploração da relação entre internet e meios audiovisuais.

### 1ª fase

Conversa em grande grupo sobre a captação de filmes, através de telemóvel ou outros meios e a sua publicação na internet. Se, na altura da condução da atividade, tiver ocorrido algum caso nos media nacionais, pode abordar-se o assunto como já se disse a propósito da dinâmica anterior.

### 2ª fase

Distribuição dos casos, a seguir disponibilizados, pelos grupos, entretanto formados.

### 3ª fase

Discussão em grande grupo sobre as conclusões dos casos analisados.

### Material

#### Caso A

A Catarina gosta muito de conversar com amigos em diversos sites. Primeiro só conversava com colegas da escola, mas depois começou a conversar com os nicks que tivessem conversas giras. Agora o bom\_selvagem, um desses amigos virtuais, diz que a quer ver e anda sempre a pedir para ligar a webcam...

Que fazer? E se ele pedisse depois que se pusesse em poses mais provocantes?

### Caso B

O Luís filmou o António com o seu telemóvel. O António é o rapaz mais fraco da sua turma e anda sempre a ser gozado. Diz agora, em tom de ameaça, que vai pôr as filmagens na net.

Acham que o pode fazer? Como se sentirá o António?

### Caso C

A Carla tem um álbum de fotografias on-line que é mesmo provocante. Em muitas dessas imagens está de biquíni, em poses provocantes. O namorado, quando soube, ficou mesmo chateado mas agora parece que os próprios pais descobriram...

O que é que a Carla deve fazer? O que é que acham que os pais lhe disseram?

## **Só acontece aos outros**

### Objetivo

Fazer refletir o grupo sobre o risco que se corre quando se faz um uso indevido da internet.

### 1ª fase

Conversa inicial sobre o que pode acontecer de mal quando se faz um uso indevido da net. A conversa poderá ser sistematizada através de um brainstorming em que todos os contributos são registados no quadro ou noutro suporte.

### 2ª fase

Condução de novo diálogo seguindo algumas destas questões: quais dos riscos identificados? Em qual destas armadilhas poderão cair? Nesta altura, o dinamizador apresenta o início da frase «só acontece aos outros...» Cada um dos formandos completa a frase, com algo de negativo que pode acontecer na internet. Quando todos tiverem completado a instrução, o dinamizador diz «mas os outros são vocês». Pede então que troquem as frases entre si.

### 3ª fase

Partilha em grande grupo... cada pessoa lê a frase que lhe calhou em sorte. De seguida, cumpre a instrução é contrária: «isto pode acontecer-me porque...» («ou quando...») tendo de terminar a frase.

### 4ª fase

Reflexão conjunta sobre o modo como decorreu a atividade. O sentimento de segurança só poderá levar-nos a situações complicadas, se optarmos por não ter uma posição defensiva.



## **Intervenções na Temática**

### Os cyber-cafés: o mundo virtual e a dissipação dos corpos

Passou a ser quase lugar-comum, quando se fala na internet, sublinhar-se os perigos de um espaço que é volátil, em que as identidades não estão definidas à partida. Multiplicam-se os mal entendidos, algumas vezes bem desagradáveis. Avisem-se os incautos pais: é preciso saber se as filhas passam demasiado tempo ao computador, pois podem estar a falar com desconhecidos, cheios de malévolas intenções. A interação informática despoja os comunicadores do não verbal, de certos traços afetivos que acompanham qualquer conversa. E, de repente, o perigo espreita no interior da nossa própria casa.

O mundo virtual traz vantagens que todos nós sabemos, mas também nos despoja de muito. O caso das salas de conversação é, a seu modo, paradigmático: as pessoas entram num suporte informático e conversam, a coberto de identidades fictícias, uns com os outros. Porém, não se conhecem realmente e, os que usam várias vezes o mesmo nick, acabam por criar uma rede de conhecidos que não o são. Ao interagir apenas por trocas de frases, como acontece nessas salas, as pessoas imaginam o que o outro é, sem se confrontarem com situações que possam desfazer essa imagem. Daí que os encontros possam correr mal e trazer muitas deceções.

Mas já vai sendo tempo de justificarmos um pouco o título do texto de hoje. Nele, falamos de cyber-cafés e na dissipação dos corpos. Sobre a dissipação dos corpos já nos alongámos um pouco: a perda da voz, do não verbal... em relação aos cyber-cafés nada dissemos. Ora este género de estabelecimentos está ainda pouco em voga no nosso país. Ele oferece um serviço normal de cafetaria, ao mesmo tempo que aluga computadores com acesso à internet.

É aqui que nos confrontamos com a verdadeira dissipação dos corpos. Trata-se de um novo fenómeno social, emergente no Japão: há um crescente número de jovens que passam o dia todo nestes estabelecimentos. No país do sol nascente, existem lojas desta categoria permanentemente abertas, disponibilizando inclusive duches. Assim, muitos trabalhadores, em vez de regressarem a casa ficam a noite toda na net. Há também formas, mais ou menos mascaradas de sem abrigo, que habitam nestes espaços. Imaginem: todas estas pessoas ficaram, involuntária mas também voluntariamente isoladas da família, dos amigos reais... O monitor informático serve-lhes todas as necessidades.

Certamente que o virtual brilhará mais. Sem dúvida que os amigos imaginários terão muito menos defeitos e concordarão mais connosco. Será também fácil realizar os desejos que nos acompanham e que nunca quisemos admitir... mas é tudo resolvido no virtual, porque o corpo, esse, fica do lado de cá, preso como está à sua materialidade. Daí que os jovens japoneses o maltratem: que fique num lúgubre cyber-café, enquanto que o eu imaginário vive uma paixão simbólica, aquecida por um sol virtual e infalível.

*O Primeiro de Janeiro, 31 Outubro 2007*



### Sobre o público e o privado na internet

Um menino de sete anos abre o computador e fica calado durante horas. Para o resto da família isso constitui um alívio. Vivem num apartamento e é difícil manter uma criança desta idade sossegada, especialmente em tempo de férias. O medo cercou-os a todos e é impensável deixá-la ir brincar para a rua, «sabe-se lá o que pode acontecer!». O problema é que a calma é aparente. Ele está a jogar um MMOG (Massive Multiplayer Online Game) especialmente direcionado para a sua faixa etária. Trata-se de uma quinta imaginária, onde as tarefas se acumulam: é preciso vender bens, tratar dos animais e da produção agrícola. Pode comprar-se animais mitológicos e ir equipando-os com uma panóplia de objetos. Mas não nos esqueçamos que essa quinta tem vizinhos e que, no mercado, tem que lidar com outros jogadores. Aos poucos, o menino interage com um número apreciável de agricultores e vai construindo as suas amizades no virtual.

Já sabemos que a curiosidade é um dos principais motores do desenvolvimento humano. Acontece que os novos meios tecnológicos proporcionam outros espaços. Referimo-nos, mais concretamente, aos meios informáticos e às novas formas de socialização que a internet proporciona. Cada vez mais queremos procurar no ecrã dos monitores muitas das coisas que não achamos na vida. As diversas formas de interação em tempo real que estão disponíveis permitem um desdobramento do eu e a entrada num mundo imagético que, não obstante, pode surgir depois na mais cruenta materialidade. Referimo-nos às plataformas de redes sociais (Hi5, Netlog, Twitter...), às salas de chat, ao Second Life, entre outros exemplos.

O menino é agora um adolescente. A sua experiência virtual já é considerável. Experimentou diversos jogos, interagiu com pessoas, possui a sua rede de contactos num qualquer programa Messenger.

Constrói agora o seu avatar numa plataforma de redes sociais. Começa a colecionar amigos: convida as pessoas que conhece, mas em breve pode começar a explorar as redes sociais. Clica no perfil de um amigo, descobre os amigos desse amigo, mais outro clique... Rapidamente está a analisar perfis de pessoas que não conhece. Se quiser ter muitos amigos, acabará por fazer convites e começar a conversar com sabe-se lá quem.

A questão do perfil é também importante. Julgando-se ao abrigo de um anonimato imaginário, publica fotografias de si em poses vagamente eróticas. Nem sequer é muito ousado: muitos dos seus amigos e amigas publicaram fotos em *seminus*... Às vezes, tem que se confrontar com situações constrangedoras: uma tia ou a própria mãe visitam o seu perfil. Insurge-se então, apelando ao seu direito de privacidade (mas mantém o perfil público na internet...). De seguida, era inevitável, vai conhecer uma pessoa com quem sentiu afinidades nas suas interações virtuais. Pode até dar-se o caso de estar apaixonado... Trocou de número de telemóvel, enviou mensagens escritas e imagens.

Quando se vão conhecer surge um outro problema: o avatar confiante e seguro de si não consegue ser convocado para o mundo real. As pernas tremem e aquela conversa, que surgia a propósito de tudo e de nada, não anda naquela esplanada de café em que se sentaram. O eu virtual parece que cresceu para além do eu real e o que agora apetecia ao nosso adolescente era mesmo ligar o computador.

Poderíamos continuar a nossa história. Tecer-lhe inúmeros contornos, pois as possibilidades são infinitas. Vamos apenas levantar algumas interrogações: esse desdobramento do eu num imaginário avatar é possível? Um avatar pode ser completamente fantasioso ou tecer relações próximas com o mundo real, ou seja, posso criar um perfil com o meu nome no Twitter... Nesse caso, esse eu é mesmo eu ou uma criação? Como gerir a questão da privacidade neste género

de plataformas? O modo como interagimos com os outros e os gestos virtuais que fazemos, será que os poderemos realizar no mundo real? O eu confiante é mesmo real ou apenas uma réplica do que se deseja ser?

Numa época em que a escola ensina às crianças a pesquisar conteúdos na net, a fazer trabalhos com base nas novas tecnologias, nenhum destes assuntos está pensado. Preocupamo-nos mais em fornecer um portal de acesso à internet, e que todos tenham computadores, mas... e o resto? Esta crónica lista apenas uma breve série de problemas que ficam por ensinar ou refletir. São eles novos conteúdos a explorar em termos de promoção da saúde mental.

*A Página de Educação, Outono 2009*

### A construção de um eu virtual em idade escolar

Usando uma plataforma comunicacional, uma adolescente conhece um rapaz de quem se agrada. Pouco importa o contexto internáutico em que tal sucedeu como o Messenger, uma sala de chat, o HI5, o Second Life, o Twitter ou uma outra rede social. Sabemos bem que as fronteiras são fluidas e que um contacto num qualquer dos suportes referidos pode ser desenvolvido num outro, por exemplo: um avatar do Second Life tem a sua própria página, enquanto personagem fictícia no Facebook...

A nossa adolescente é uma internauta experimentada. As muitas horas passadas em vários suportes explicam o sentimento de mestria e de segurança que sente. Queremos dizer: ela acha que consegue seleccionar pessoas interessantes pelo seu estilo de teclar ou pelas escolhas que fazem no virtual. De qualquer modo, interessa-se pelo rapaz e os contactos intensificam-se...

A dada altura enche-se de coragem: marca um encontro no real. Escolhe um local seguro ou então leva uma ou duas amigas como forma de protecção. E não nos alarmemos: a pessoa que comparece ao encontro é de facto um rapaz, da mesma idade que a nossa personagem. Não é de estranhar, pois já tinham falado via webcam e trocado fotografias. Esta intimidade tinha minimizado qualquer tipo de surpresa.

Quando o encontro terminou a decepção era uma nota dominante... e porquê? O rapaz era extremamente tímido, muito nervoso, não conseguia manter uma conversa até ao fim. Tratava-se do completo oposto da maneira de ser da personagem internáutica com quem interagira. É que o avatar aparentava ser extremamente seguro e autoritário. Exalava um desprendimento atrativo...

A adolescente estava desconcertada. Sentia uma paixão incipiente que foi totalmente defraudada. Quando chegou ao quarto ligou o computador. Tratava-se de um gesto maquinal. Dentro em pouco estava novamente a teclar com o seu amigo... e a atração reacendeu-se... Eram lançadas as bases para um relacionamento afetivo problemático e confuso, em que os planos de realidade se cruzavam, criando amplas margens de ambiguidade.

Não pretendemos exercer aqui uma acção moralizante ou alarmista. Existem casos de comunidades virtuais plenamente estimulantes e ricas em termos de troca de ideias e de relações humanas. De resto, será praticamente impossível «desinventar» estas possibilidades. Trata-se sobretudo de refletir sobre as modificações que estas novas socializações poderão provocar.

Pensamos em famílias com dificuldades em impor regras e limites, ou ainda em famílias com regras muito rígidas em que os maus-tratos possam surgir. Nestes casos, e em muitos outros, a internet fornece um espaço ao lado da realidade que poderá fornecer respostas mágicas a muitos impasses biográficos que as crianças e adolescentes possam estar a viver.

Trata-se de uma problemática que adquire uma certa representatividade em termos de pedidos de consulta de psicologia. Surgem crianças que passam noites em claro a conversar com pessoas que não conhecem, que se aproximam de ideologias subculturais, que desenvolvem relações ambíguas ou que são enganadas por pessoas mais velhas.

Para além de aceitar o desafio da internet, de promover os computadores Magalhães, precisamos de nos prevenir para o reverso da medalha. As disfuncionalidades familiares serão igualmente replicadas nestes suportes... Resta saber que rostos adquirirão.

Em todo o caso, seria necessário apostar com tanto ou mais vigor em programas de educação parental que possam dotar certas

famílias de instrumentos e competências. Elas terão de lidar com os novos desafios, positivos e negativos, que o mundo virtual acarreta.

*A Página da Educação, Primavera 2010*

## **Nicks & Chats: as salas de conversação como contexto de investigação**

A internet multiplicou as formas de socialização nas sociedades modernas. Os indivíduos, encerrados em subúrbios, em rotinas diárias sufocantes, foram despojados dos contextos de contacto informal. Neste aspeto, a aldeia ou a vila proporcionavam diversos espaços para se estar, onde o encontro fortuito fazia parte de uma forma de vida. De tudo isso, o atual urbanita se viu despojado... até que o virtual veio fornecer novos espaços e novas formas de encontros casuais, ainda que a coberto do anonimato.

Muitas plataformas têm vindo a surgir nos últimos anos, desde o Facebook, ao Hi-5 passando Netlog ou ainda o Second Life. Estas plataformas cruzam-se umas com as outras, ou seja: posso criar um avatar no Second Life e a correspondente página no Hi-5 ou criar mails para identidades fictícias. Posso ser «eu» no Hi-5 e incentivar os amigos reais a pertencerem à minha rede. Posso interagir através de programas Messenger como «eu» ou uma qualquer outra identidade inventada. Finalmente, posso teclar, conversar em voz e entrar em contacto através de uma webcam.

Os chats ou salas de conversação constituem um dos contextos comunicacionais mais antigos na net. Trata-se de um suporte fundamentalmente escrito. Acede-se facilmente a este género de espaços: escolhe-se um nome e rapidamente estamos on. Deparamo-nos então com uma miríade de conversas paralelas. De nicks a conversarem com outros nicks, a dizerem ditos para todos, a fazerem convites para se ir para o privado conversar. O espaço pode ser ponto de partida para muitos outros suportes, como os já referidos, mas ainda o telemóvel.

O presente texto serve de breve notícia a uma investigação que realizámos em salas de chat. Nela tentámos perceber ambientes,

formas de expressão, bem como os modos como os diversos atores se relacionam com as salas e nelas imerge um certo número de normas, mais ou menos aceites por segmentos importantes de utilizadores.

A comunicação faz-se a coberto de nicks. Cada nick lança frases para a sala que surgem na parte inferior do ecrã e vão sendo empurradas para cima, à medida que surgem novas intervenções. Podemos rapidamente expor os nossos ditos: escrever frases para a sala toda ou então seleccionar um nick com quem pretendemos iniciar uma conversa.

Utilizámos, no nosso estudo, métodos qualitativos de recolha de dados. A etnografia ensina-nos a observar contextos, descobrir padrões nas interações. Socorremo-nos ainda da metodologia de histórias de vida, nomeadamente através da abordagem centrada em caso único.

A interação permitiu explorar diversas dimensões do ambiente criado nas várias salas, nomeadamente em termos de linguagem utilizada e sinais mais usados. Detetámos ainda as distintas relações que se estabelecem com o real: desde avatares que procuram logo desvendar dados sócio-demográficos da pessoa com a qual estão a conversar, aos que apostam de forma mais continuada numa certa identidade de sala. Outro aspecto importante prende-se com a recriação de uma realidade virtual dentro do próprio chat. Trata-se de simulações de ações só possíveis na realidade, por exemplo: «vamos tomar café?»; «acabei de limpar a sala...». Este género de intervenções permite o diálogo sobre assuntos inexistentes, onde o humor desempenha um papel central. Abordámos ainda outros assuntos como a questão da sexualidade, as comunidades que se formam, assim como as normas que acabam por imergir nesses grupos.

De todos estes esforços, elencaremos aqui a questão do não verbal grafado e da chamada aceleração relacional. O não verbal



grafado refere-se a uma série de sinais que servem para encher de tom emocional o que se escreve na sala. Em relação à aceleração relacional, pretendemos expressar a deturpação temporal que as salas proporcionam a quem nelas se envolve: há de facto a criação de uma sensação de conhecer o outro e de poder partilhar coisas pessoais a coberto do anonimato. Em poucos dias, desenvolvem-se sentimentos de intimidade e de conhecimento, por vezes bastante intensos.

Haveria muitos outros assuntos a abordar, porém a natureza deste espaço impede de o fazer. Da observação em sala e da recolha da história de vida da nossa voluntária detetámos uma série de dados. Traçaremos aqui apenas um eixo de todo o nosso esforço. Trata-se do continuum que vai da proto-identidade à identidade virtual. Muitos nicks relacionam-se com as salas de um modo meramente instrumental: procuram dados da realidade, por vezes o encontro real. Ao interagir com estas identidade somos imediatamente bombardeados por perguntas: «de onde teclas?»; «que idade tens?»; «és casado?». Com as identidades virtuais nada disso se sucede, pelo menos nos primeiros momentos: o que conta é a conversa que se desenrola a propósito de tudo e de nada. Estamos perante posturas completamente opostas: aqui a identidade vale por si mesma, pelo que acontece no chat. Imerge o tabu da realidade: ninguém vai mostrar-se fraco e indagar sobre o que o outro faz ou como é. A conversa é um objetivo por si só.

É entre estes dois extremos que os nicks evoluem e criam as suas trajectórias. Foi neste espaço que nos movimentámos durante quase um ano, tentando aperfeiçoar a nossa compreensão sobre os chats. Esperamos, num outro local, ter oportunidade de expor o nosso trabalho de forma mais detalhada.

[www.psicologia.com.pt](http://www.psicologia.com.pt), Julho 2009.

([http://www.psicologia.com.pt/artigos/ver\\_opiniao.php?codigo=AOP0184](http://www.psicologia.com.pt/artigos/ver_opiniao.php?codigo=AOP0184))

### **Forças armadas virtuais... ou nem por isso!**

Acostumámo-nos às irrupções do mundo virtual na realidade. Começa já a ser moda a passagem de autores de blogs para o mundo real (expressão que constituía um pleonasmo até há bem pouco tempo). Assim, o que parecia inexistente subitamente incarna, sem grandes avisos, mas com consequências bem materiais. A atualidade desportiva, por exemplo, é já marcada por diários virtuais e vários clubes de futebol criaram os seus sites, onde prosseguem uma atividade informativa autónoma. Os próprios jornais conceberam as suas versões on-line e todos se apressam, de uma forma ou de outra, em assegurar presença no mundo virtual, no mundo das inexistências... que paradoxo irónico.

A internet funciona como uma espécie de última fronteira em que o território não está ainda demarcado por arames farpados, onde podem surgir oportunidades, dificilmente achadas na vida real. Muitas pessoas desenvolvem atividades ligadas ao pequeno comércio, com carteira de clientes espalhada um pouco por todo o mundo. Casos há de minúsculas empresas que organizam o seu ritmo de trabalho em função de outros fusos horários... mercado a quando obrigas.

As vantagens de um espaço por organizar, no sentido de proporcionar oportunidades e desafios, implicam também uma face negra. Os primeiros hackers puseram em causa a ordem estabelecida no seu quotidiano e quebraram todas as fronteiras virtuais que ainda se desenhavam com timidez. Os seus perfis psicológicos e sócio-demográficos foram facilmente esboçados: jovem adolescente, com certa tendência ao isolamento social, mas com prodigiosos conhecimentos informáticos.

Ao longo do tempo, este perfil estereotipado acabou por evoluir para uma sombra mais ameaçadora: o perfil altamente ligado aos conhecimentos informáticos de ponta cruzou-se com os da economia,

da matemática e domínio do funcionamento real de diversos sistemas bancários. A evolução reflectiu-se obrigatoriamente no tipo de crime virtual: da vitória teenager passou-se ao assalto virtual, desvio de fundos, tentativas de desmantelamento ou paralisação de sistemas informáticos complexos. Estes progressos obrigaram, inclusive, ao aparecimento de uma série de conceitos novos como o pishing.

Começou a surgir uma necessidade de ordem... Os primeiros a traçarem passos nessa direcção foram os próprios lesados: os bancos, as empresas de venda on-line, mas também organizações estatais de maior ou menor importância. Uma das medidas iniciais prendeu-se, como é evidente, com a contratação de hackers que se encontravam permeáveis ao recrutamento. Também, e para não nos atermos somente à esfera do crime, diversos movimentos cívicos conceberam, e concebem, os seus protestos no mundo virtual, quer apelando ao envio massivo de e-mails a um presidente, cujos actos são tidos como inaceitáveis, quer através de abaixo assinados virtuais, etc....

Os Estados acompanham, com maior ou menor atraso, a evolução e legislam em conformidade, tentando definir juridicamente os direitos e deveres virtuais que acabam de nascer, mas também os crimes e as punições que devem sobrevir a propósito de actos prevaricadores. O Estado quer centralizar em si a ordem e a legalidade nesse novo espaço, como aliás já fez com o espaço físico. Concretamente, quer possuir o monopólio da violência e da legalidade também aí. Consequentemente, os hackers por conta própria não são permitidos, e o seu saber só é valioso quando confinado ao papel de protetor de sites.

Na altura da independência das repúblicas bálticas, a Rússia perpetró uma série de ataques via internet, tentando obstar uma situação que lesaria os seus interesses na região. O ato inaugurou a violência virtual como arma de guerra, novo gesto que as nações poderão arrojar umas contra as outras na sua eterna luta de poder.

Imaginem os ganhos que um país pode ter sobre outro se conseguir desmontar sistemas informáticos de bancos, empresas públicas, folhas de pagamento de salários... Imaginem ainda uma potência estrangeira a tomar posse dos computadores que regulam comportas de barragens, que gerem redes de eletricidade, abastecimento de água, telefones... O virtual pode rapidamente convocar cataclismos e acidentes de monta: o não existente provocaria mortes e destruição comparáveis a bombas ou ataques de outro género.

Não espantou, por isso, que recentemente nos tenhamos confrontado com a possibilidade de se criar um novo ramo nas forças armadas norte-americanas: o ramo das guerras virtuais. Essa divisão seria paralela e equivalente às outras três já conhecidas de todos. Só o facto de se ponderar a hipótese chama imediatamente a atenção para a importância destas novas lutas informáticas.

O pior é que mesmo os nossos computadores domésticos passariam a ser pequenas armas de guerra que transportaríamos connosco. Eles passariam a ser instrumentos com os quais poderíamos ferir terceiros ou, hipótese mais atemorizante, sermos destruídos e feridos nessa outra metade da existência que é a vida virtual.

Marte transforma-se em linguagem binária.

### **Breve Glossário**

Amigo – expressão que identifica uma lista de utilizadores ligados numa dada rede social, podendo ser realmente amigos ou apenas conhecidos no mundo virtual.

Avatar – o outro eu, o eu virtual de um determinado utilizador, conforme as suas escolhas e as opções do suporte virtual em questão.

Banner – pequenos anúncios publicitários que surgem quando se entra na parte lateral da página electrónica. Se se clicar na sua superfície, fazem link ao respectivo site.

Banir – expulsar temporária ou definitivamente um utilizador de uma plataforma virtual.

Blog – espaço de internet disponibilizado em determinada morada e ligada em rede com uma comunidade de blogs.

Caçador – gestor de determinado espaço virtual, encarregue de manter a observância de determinadas regras.

Chat ou salas de chat – salas de conversação em tempo real que podem envolver dezenas de utilizadores simultâneos.

Cyberbullying – violência perpetrada em meios virtuais.

e-mail ou mail – caixa de correio virtual de onde se recebem e enviam mensagens electrónicas.

Fórum – ou fórum de discussão, plataforma onde se discutem assuntos dentro de uma dada área. Estão organizados em termos de assuntos e, no interior de cada assunto, por tópicos. Dentro de cada tópico as intervenções estão organizadas em termos de data de intervenção, sendo que as mais recentes surgem em primeiro lugar.

Hacker – utilizador da internet com conhecimentos avançado que utiliza esse saber no sentido de vandalizar determinados sites. Castell (2004) define hacker como utilizador avançado mas com preocupações comunitárias em termos de fazer avançar certas

aplicações em conjunto, reserva o termo de Cracker para a descrição que mais agressiva que acabámos de realizar.

Internáutico – adjectivo por nós usado no sentido de referente à internet.

IRC - Internet Relay Chat é um protocolo de comunicação utilizado em salas de conversação ou de chat.

Lol – rir, sorrir, acrónimo para «laugh out loud».

Messenger – conjunto de programas que permitem conversação em tempo real entre diversos utilizadores.

MMOG – acrónimo das seguintes palavras inglesas: Massively Multiplayer Online Game.

Netiquete – conjunto de regras consensualmente aceites numa dada comunidade virtual (regras impostas pela empresa que gere o espaço ou auto-reguladas).

Nick ou nickname – nome real ou fictício que uma dada pessoa escolhe ao entrar num espaço e que pode ser mais estável ou apenas passageiro conforme as escolhas de cada um.

Noob – ou newbie de new boy, utilizador ingénuo ou pouco conhecedor da plataforma em que interage. Os outros utilizadores identificam-no facilmente pelo seu comportamento pouco experiente.

Pishing – conjunto de práticas fraudulentas na área bancária tendente a obter dados pessoais de contas ou outros, na tentativa de burlar monetariamente a outra pessoa.

Pop-up – janelas que se abrem automaticamente sem que o computador para isso tenha sido acionado.

Postar – acto de deixar uma mensagem ou uma intervenção escrita sobre determinado assunto.

Redes sociais – comunidades de utilizadores em que cada um deles possui uma página que vai sendo desenvolvida, segundo o seu gosto. Criam-se comunidades de amigos e as pessoas vão interagindo. Os utilizadores usam a sua própria identidade real ou

uma fictícia, exemplos de redes sociais: Hi5, Facebook, Netlog, Linked In ou outras como Beautiful People.

Second Life – uma das simulações mais conhecidas de um mundo real. O utilizador controla um avatar que pode ir sendo caracterizado em termos de roupa e aparência. Esse avatar pode mover-se num espaço virtual e «teletransportar-se» para outros pontos desse espaço.

Sexfone – conjunto de práticas sexuais em que o telefone desempenha um papel central. Os engates podem ocorrer na internet.

Spam – mails ou informação de outra ordem, que é indesejável e que surge normalmente nas caixas de correio.

Teclar – conversar, sob a forma escrita.

Webcam – câmara que se liga ao computador ou que vem nele incorporado e que permite interação com imagem em tempo real.

Youtube – suporte para difusão de filmes na internet.

## Bibliografia

- Barbosa, L. (1995). *Trabalho e dinâmica dos pequenos grupos*. Porto: Editora Afrontamento.
- Bennett, P. (2002). *Introdução clínica à psicologia da saúde*. Lisboa: Climepsi.
- Growing Through Adolescence - A training pack based on a Health Promoting School approach to healthy eating* (2005). Glasgow: Health Scotland.
- Castells, M. (2004). *A Galáxia Internet*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Miller, D. & Slater, D. (2004). Etnografia on e off-line: cybercafés em Trinidad. *Horizontes Antropológicos*, 10, 41-65.
- Moreira, P. (2001). *Para uma prevenção que previna*. Coimbra: Edições Quarteto.
- P. Galvin; C. Gittins; O. Ischer (2008). *The violence reduction in schools - training pack*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- Tinoco, R. (2009). *Nicks e Chats: uma etnografia do virtual*. Porto: Estratégias Criativas.
- Tinoco, R.; Cláudio, D. & Pereira de Sousa, N. (2008). *Actividades Lúdicas na Área dos Comportamentos alimentares*. Porto: Profiedicções.
- Tinoco, R.; Pereira de Sousa, N. & Cláudio, D. (2010). A gestão das técnicas de dinâmica de grupo em contextos de promoção da saúde: um mapeamento de competências. *Peritia*, 5, IX, (on-line).
- Silva, A. (2005). Mundos reais, mundos virtuais. Os jovens nas salas de chat. *Revista textos de la CiberSociedad*, 6.
- Vasconcelos e Oliveira (1999). Chats e linguagem: do género aos géneros do discurso. In S. Dayrell (org.) *Sexo, afeto e era tecnológica: um estudo dos chats na internet*. Brasília: Editora UnB.